AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Un très faible pourcentage d'individus peuvent être victime d'une crise d'épilepsie lorsqu'ils sont confrontés à certaines stimulations lumineuses. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo, y compris lorsqu'elles jouent à des jeux vidéo sur PC. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Si vous présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, cessez IMMEDIATEMENT de jouer et consultez votre médecin.

CLASSEMENT ESRB

Ce produit a été classé par l'Entertainment Software Rating Board. Pour plus d'informations sur le classement ESRB, ou pour donner votre avis sur la pertinence de ce classement, veuillez contacter l'ESRB au numéro suivant : 1-800-771-3772.

MANIPULER VOTRE COMPACT DISC

- Le compact disc PC est conçu pour fonctionner avec les ordinateurs compatibles IBM répondant à la configuration minimale spécifiée sur la boîte du jeu que vous avez acheté.
- Evitez de tordre le disque. Vous ne devez pas toucher, salir ni érafler sa surface.
- Ne laissez pas le disque exposé au soleil ou près d'un radiateur ou d'une autre source de chaleur.
- Lorsque vous jouez longtemps, faites périodiquement des pauses.
- Rangez toujours votre disque dans son boîtier de protection.



Un message spécial de CAPCOM ENTERTAINMENT

Merci d'avoir choisi DINO CRISIS 2 pour votre ordinateur personnel. A CAPCOM ENTERTAINMENT, nous sommes fiers de vous proposer cet ajout à votre ludothèque.

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA 94085

ASTUCES AU TELEPHONE DE CAPCOM

Vous profiterez d'astuces aux numéros suivants :

11-99 00 00-99 77 66-33 33 44 33

Des USA : 0,99 dollars/ minute pour des informations enregistrées 24 heures sur 24.
1,35 dollars/minute pour obtenir l'aide d'un conseiller.
Du Canada : 1-900-677-2272 (1,35 dollars/minute).
Vous devez avoir plus de 18 ans ou disposer de la permission de vos parents.
Les conseillers sont disponibles du lundi au vendredi de 8h30 à 17h00 Pacific Time.
Cette ligne téléphonique ne concerne que les jeux produits par CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
Aucune astuce ne vous sera donnée sur la ligne du service clientèle.
Vous devez disposer d'un téléphone à touches pour utiliser ce service.

CAPCOM ON-LINE

http://www.capcom.com

Visitez notre site Internet pour voir les géniales nouveautés CAPCOM ou pour profiter des jeux en ligne !
Envoyez-nous un courrier électronique à l'adresse megamail@capcom.com pour de l'aide technique ou pour découvrir ce qu'il y a de neuf chez CAPCOM !

TABLE DES MATIERES

POUR COMMENCER

CONFIGURATION

Système d'exploitation:	Windows® 95, 98, 2000, Me
Processeur:	Pentium® 233 (requis) ; Pentium® II 350 (recommandé)
Mémoire RAM:	64 Mo (requis)
Disque dur:	230 Mo (installation standard)
CD-Rom:	4x ou supérieur
Carte son:	Microsoft® DirectSound
Carte graphique:	Microsoft® Direct 3D
VRAM:	8 Mo (requis) ; 16 Mo (recommandé)

INSTALLATION

1. 1. Insérez le disc **DINO CRISIS**™ **2** dans votre lecteur de CD-Rom.
2. Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée, cliquez sur l'icone **SETUP.EXE.**
3. Sélectionnez une option d'installation en fonction de la place dont vous disposez sur votre disque dur : COMPACTE (2 Mo), COMPLETE (550 Mo) ou TYPIQUE (310 Mo).
4. Cliquez sur le bouton INSTALLER dans l'écran d'installation de **DINO CRISIS 2** pour continuer l'installation.

LANCER LE JEU

Après l'installation, insérez le disque de jeu dans le lecteur de CD-Rom. Lorsque l'écran **DINO CRISIS 2** apparaît, appuyez sur Entrée. Pour lancer la partie, sur le bureau, cliquez sur **DEMARRER –> PROGRAMMES –> CAPCOM –> DINO2 –> DINO2.**

Remarque : laissez le disque de **DINO CRISIS 2** dans le lecteur de CD-Rom tant que vous jouez au jeu.

CONTROLES PAR DEFAUT

Remarque : vous pouvez modifier les contrôles par défaut en mode Option. Voir page 13.

CONTROLES DANS LE MENU

Flèches	Mettre en surbrillance une option ou une commande
Entrée	Confirmer la sélection de l'option ou de la commande
Echap ou B	Annuler et revenir à l'écran précédent

CONTROLES DU JEU

O ou flèche ⬆	**COURIR** droit devant
P/I	Courir en cercle dans le sens des aiguilles d'une montre/dans le sens inverse (droite/gauche)
L ou flèche ⬇	**RECULER** en ligne droite
./,	Reculer dans le sens des aiguilles d'une montre/dans le sens inverse (droite/gauche)
D	Tour rapide à 180 degrés
;/K ou flèches ⬅ / ➡	**ROTATION** dans le sens des aiguilles d'une montre/dans le sens inverse (droite/gauche)
B	**PAS LATERAL** sur terre/**JET** sous l'eau
C, Entrée ou Barre d'espace	**ACTION** (ouvrir une porte, prendre/vérifier, grimper/descendre, faire défiler le fichier Dino)
Maj gauche (maintenir)	**DEGAINER** une arme
;/K ou flèches ⬅ / ➡	**VISER** droite/gauche (en maintenant Maj gauche)
C, Entrée ou Barre d'espace	**TIRER** avec l'arme principale (en maintenant Maj gauche)
G	**FAIRE DEFILER** 3 cibles ou plus (en maintenant Maj gauche)
V	**TIRER** avec l'arme secondaire
W	**VOIR** la zone de la carte
Z	Ecran **INVENTAIRE**/Annuler la cinématique
A/F1	**PAUSE** et accès au menu Pause/Reprendre la partie
F8	Plein écran/mode fenêtré
F9 (2 fois)	Revenir à l'écran titre depuis le jeu/Quitter le jeu depuis l'écran titre

TOUJOURS DU DANGER...

Un an s'est écoulé depuis la lutte de Regina pour survivre contre les dinosaures enragés et depuis la capture du savant fou, le Dr Kirk.

En dépit des dangers, le gouvernement a repris des recherches intensives sur la Troisième Energie. Cette quête sans prudence de résultats immédiats et l'absence de précautions ont eu les conséquences attendues.

Un autre “accident” était inévitable.

Soudain, une base militaire, un institut de recherches et une ville entière ont brusquement disparu !





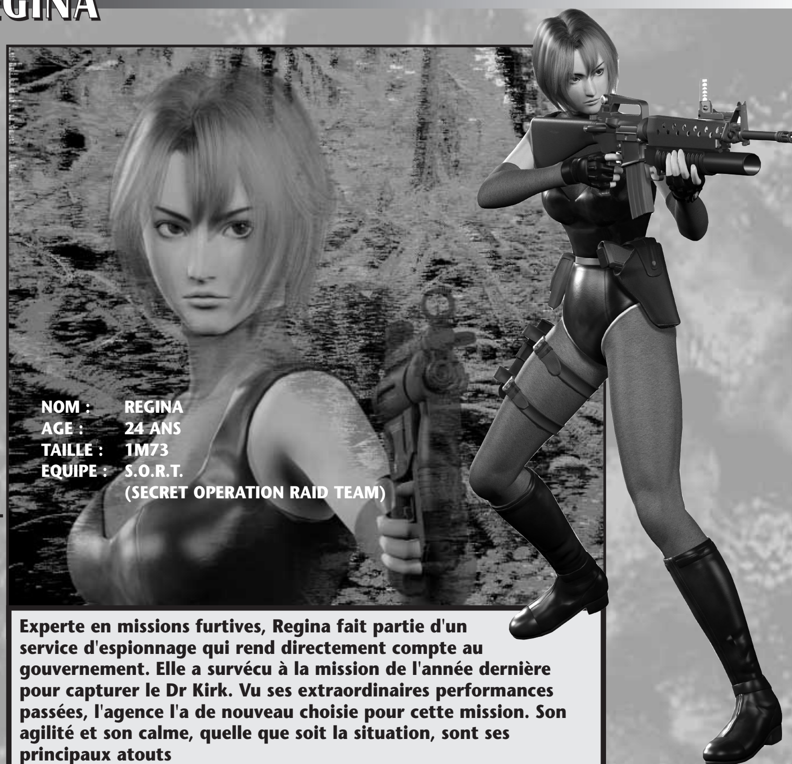
Une mission spéciale est mise en place pour secourir les survivants, comprendre ce mystère et récupérer les données de recherche disparues.

Armée d'une artillerie lourde de haute technologie, l'équipe se lance dans l'inconnu – dans une jungle surgie des temps anciens.

Seule Regina a une vague idée du défi préhistorique chargé d'adrénaline que l'équipe va devoir affronter...

Terreur pure !

REGINA

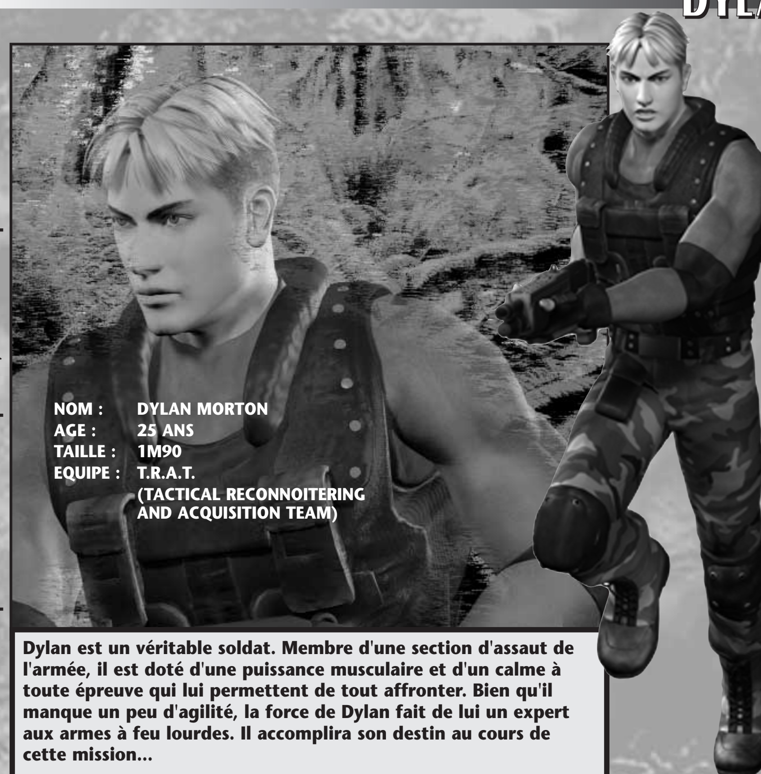


NOM : REGINA
AGE : 24 ANS
TAILLE : 1M73
EQUIPE : S.O.R.T.
(SECRET OPERATION RAID TEAM)

Experte en missions furtives, Regina fait partie d'un service d'espionnage qui rend directement compte au gouvernement. Elle a survécu à la mission de l'année dernière pour capturer le Dr Kirk. Vu ses extraordinaires performances passées, l'agence l'a de nouveau choisie pour cette mission. Son agilité et son calme, quelle que soit la situation, sont ses principaux atouts

ASTUCE : Regina peut court-circuiter des portes verrouillées électriquement grâce à son pistolet d'étourdissement. Vérifiez devant une porte.

DYLAN



NOM : DYLAN MORTON
AGE : 25 ANS
TAILLE : 1M90
EQUIPE : T.R.A.T.
(TACTICAL RECONNOITERING AND ACQUISITION TEAM)

Dylan est un véritable soldat. Membre d'une section d'assaut de l'armée, il est doté d'une puissance musculaire et d'un calme à toute épreuve qui lui permettent de tout affronter. Bien qu'il manque un peu d'agilité, la force de Dylan fait de lui un expert aux armes à feu lourdes. Il accomplira son destin au cours de cette mission...

ASTUCE : Dylan peut découper les bosquets empoisonnés avec sa machette. Si vous découvrez une porte recouverte de ces plantes, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

DAVID

NOM : DAVID FORK
AGE : 23 ANS
TAILLE : 1M83
EQUIPE : T.R.A.T.
(TACTICAL RECONNOITERING AND ACQUISITION TEAM)



Membre de la force spéciale de Dylan, David a assez d'humour pour conserver à l'équipe son moral. Vacher du dimanche, il porte toujours son chapeau de cow-boy favori. Bien qu'il soit plus faible au combat que Dylan, la compassion de David envers ses amis est un atout pour l'équipe.

ASTUCE : Utilisez différentes armes en fonction des situations. Par exemple, lorsque votre personnage est entouré d'ennemis, vous pouvez esquiver les attaques en utilisant votre arme secondaire.

SURVIVANTS MYSTERIEUX



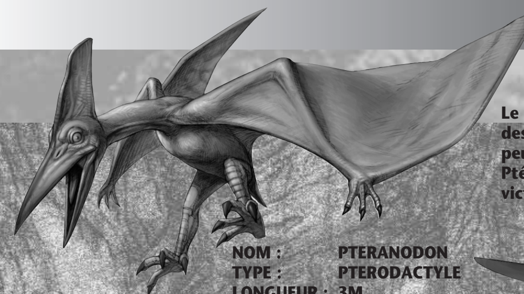
Regina et Dylan rencontrent de mystérieux survivants dans Edward City. Pour une raison ou une autre, ces individus sont hostiles à l'équipe de secours et l'attaquent sans arrêt. Ils détiennent des renseignements significatifs sur l'énigme des disparitions d'Edward City.

DINOSAURES

NOM: ALLOSAURE
TYPE: CARNIVORE MOYEN
LONGUEUR: 8M50
HAUTEUR: 3M



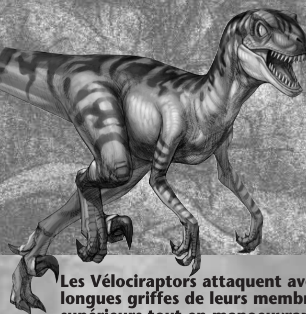
Bien que plus petit qu'un Tyrannosaure, l'Allosaure peut attaquer très rapidement en dépit de sa taille.

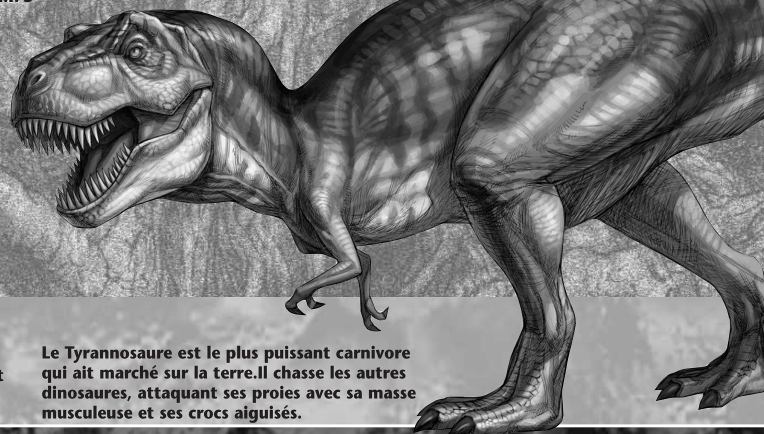


Le Ptéranodon est le plus connu des ptérodactyles. Son envergure peut atteindre 6 mètres. Les Ptéranodons encerclent leurs victimes et attaquent en groupe.

NOM : PTERANODON
TYPE : PTERODACTYLE
LONGUEUR : 3M
HAUTEUR : 1M15

NOM : TYRANNOSAURE
TYPE : GRAND CARNIVORE
LONGUEUR : 14M50
HAUTEUR : 4M75





NOM : VELOCIRAPTOR
TYPE : PETIT CARNIVORE
LONGUEUR : 4M50
HAUTEUR : 1M75

Les Vélociraptors attaquent avec les longues griffes de leurs membres supérieurs tout en manoeuvrant avec leurs pattes inférieures. Ils sont très agiles et ont de remarquables aptitudes au saut.

Le Tyrannosaure est le plus puissant carnivore qui ait marché sur la terre.Il chasse les autres dinosaures, attaquant ses proies avec sa masse musculeuse et ses crocs aiguisés.

LANCER LA PARTIE

VOTRE MISSION

Faufilez-vous dans Edward City, qui a été mystérieusement renvoyée à l'époque du Crétacé, terminez les deux missions ci-dessous et revenez en vie à l'époque actuelle !

- Secourir les survivants d'Edward City.
- Sécuriser les données de recherche sur la Troisième Energie.

MENU PRINCIPAL

Dans l'écran titre de **DINO CRISIS 2**, utilisez les flèches ⬆/⬇ pour sélectionner un mode dans le menu principal et confirmez en appuyant sur Entrée.



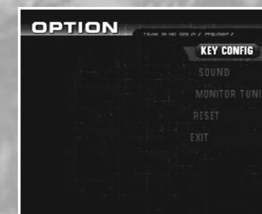
NOUVELLE PARTIE Choisissez l'option de nouvelle partie quand vous jouez à **DINO CRISIS 2** pour la première fois, ou pour commencer une nouvelle mission à zéro si vous avez déjà joué. La partie commence dès que vous avez choisi un niveau de difficulté **(NORMALE/DIFFICILE).**

CHARGER PARTIE Choisissez l'option de chargement de partie pour reprendre une partie là où vous l'avez sauvegardée. Dans l'écran de chargement, choisissez un fichier de données sauvegardées.

OPTION Choisissez **OPTION** pour paramétrer les options du jeu. Vous pouvez également accéder au mode Option en cours de partie depuis le mode Aide. (Voir en page 13 pour plus de détails.)

MODE OPTION

Sélectionnez **OPTION** dans le menu principal avant une partie ou, en cours de partie, à partir du menu Aide. Dans le menu Option, utilisez les flèches ⬆/⬇ pour mettre en surbrillance une option, puis accédez au sous-menu en appuyant sur Entrée. Dans les sous-menus, utilisez les flèches pour sélectionner un paramètre et confirmez avec Entrée.



CONFIG. TOUCHES Sélectionnez les préréglages des touches en choisissant **OPERATION A, B** ou C. Activez ou désactivez **MODE PAS** et **CIBLAGE AUTO**. Vous pouvez sélectionner **DEFINIR** pour personnaliser les contrôles : utilisez les flèches ⬆/⬇ pour sélectionner un contrôle et appuyez sur la touche que vous voulez lui affecter, puis sélectionnez **OUI, NON** ou **DEF**(aut) et appuyez sur Entrée.

SON Choisissez **MONO** ou **STEREO** en fonction de la configuration des haut-parleurs de votre moniteur.

ECRAN Ajustez la résolution de l'écran et choisissez entre **PLEIN ECRAN** et **MODE FENETRE**.

REINITIALISER Revenez à l'écran titre et mettez fin à la partie en cours.

QUITTER Revenez au menu principal ou à la partie.

ACTIONS DE BASE

ATTAQUE AVEC L'ARME PRINCIPALE

Maintenez **DEGAINER** enfoncé pour préparer votre arme. Une fois l'arme dégainée, appuyez sur **TIRER** pour faire feu.

- L'arme dégainée, appuyez sur la touche **VISER** pour viser vers la droite ou la gauche.
- L'arme dégainée, appuyez sur **CIBLE** pour passer en revue trois cibles ou plus (lorsque le ciblage automatique est sur **OFF** dans le mode Option).
- Votre personnage peut se déplacer quand votre arme est dégainée, et tirer tout en courant.



ATTAQUE AVEC L'ARME SECONDAIRE

Appuyez sur SUB pour tirer avec l'arme secondaire.

- Votre personnage peut utiliser une arme secondaire même quand certaines armes principales (mais pas toutes) sont dégainées.



EXAMINER/OUVRIR/MONTER/PRENDRE

Placez-vous devant un objet à examiner et appuyez sur **ACTION.** Appuyez sur **ACTION** pour exécuter l'une des actions suivantes :

- Ouvrir des portes.
- Monter/descendre les échelles et escaliers.
- Prendre un objet ou un fichier.
- Faire défiler les fichiers sur les dinosaures.



ROTATION/DEMI-TOUR 180º

- Appuyez sur la touche **ROTATION** pour tourner sur place. Maintenez la touche pour continuer à tourner.
- Appuyez sur **180** pour tourner rapidement dans la direction opposée. Cette action est très utile lorsque vous voulez fuir un ennemi.

PAS

- Maintenez la touche **RETOUR** ou **ROTATION** et appuyez sur **PAS LATERAL.**
- Votre personnage se précipite vers l'arrière ou sur le côté.

Remarque: le **MODE PAS** doit être sur **ON** dans le mode Option. Voir page 13.

INVENTAIRE



Appuyez sur **Z** pendant la partie pour ouvrir l'écran d'inventaire, où vous pouvez vérifier l'état de votre personnage, équiper des armes, utiliser des objets, etc.

Appuyez sur les flèches ⬆/⬇ pour mettre en surbrillance l'une des quatre options de l'inventaire, **ARME, OBJET, FICHIER** ou **CARTE**, et appuyez sur Entrée.

Pour revenir à la partie, appuyez sur **Echap** ou **B**.

ARME

Lorsque vous choisissez **ARME** dans l'écran d'inventaire, les options suivantes sont affichées :

ARME PRINCIPALE L'arme principale actuellement équipée, tenue avec la main droite ou avec les deux mains.

ARME SECONDAIRE L'arme secondaire actuellement équipée, tenue avec la main gauche.

Mettez en surbrillance un des deux types d'armes avec les flèches ⬆/⬇ et sélectionnez en appuyant sur Entrée. Quand une liste d'armes apparaît, sélectionnez une arme à équiper.

Puis sélectionnez une des options suivantes :

EQUIPER Equiper l'arme.

EXAMINER Examiner l'arme.

Certaines des armes principales ne peuvent être équipées qu'en utilisant les deux mains.

Lorsque vous utilisez une arme principale à deux mains, vous ne pouvez utiliser une arme secondaire. Vous devez avoir en main une arme principale pour revenir à la partie.

OBJET

Des objets en rotation sont situés dans différentes zones du jeu. Pour obtenir un de ces objets, placez-vous devant et appuyez sur Entrée. Lorsque vous choisissez **OBJET** dans l'inventaire, vous pouvez sélectionner une des options suivantes:

RECUPERATION Afficher les objets de récupération dans votre inventaire. Sélectionnez un objet en le mettant en surbrillance et en appuyant sur Entrée. Sélectionnez OUI pour l'utiliser.

OBJET CLE Afficher les objets clés nécessaires pour avancer dans le jeu. Sélectionnez un des objets clés pour afficher les deux options suivantes :

UTILISER Utiliser l'objet en surbrillance.

EXAMINER Examiner l'objet en surbrillance.

FICHIER

Vous trouverez différents fichiers confidentiels en cours de partie. Certains d'entre eux contiennent des astuces permettant de résoudre les énigmes. Lorsque vous récupérez un fichier, il est placé dans votre inventaire. Pour lire un fichier, sélectionnez **FICHIER** dans l'inventaire, puis sélectionnez le fichier que vous voulez examiner.

CARTE

Les zones que vous explorez sont placées automatiquement sur la carte. Sélectionnez CARTE dans l'inventaire pour les voir. Sur la carte, la position actuelle de votre personnage est montrée en forme de collimateur ; les portes verrouillées sont montrées en couleur ; les portes clignotantes peuvent être ouvertes par une clé de votre inventaire ; les zones disposant d'un Point de sauvegarde sont marquées d'un S. Vous pouvez voir les différentes zones de la carte en appuyant sur les flèches ⬆/⬇. Appuyez sur Entrée pour zoomer sur la carte, vous pouvez y naviguer avec les flèches.

POINTS D'EXTINCTION & POINTS BONUS

Vous acquérez des Points d'extinction quand vous battez un ennemi. Utilisez vos Points d'extinction pour acheter des munitions et des objets nécessaires. Vous pouvez également gagner les Points bonus suivants :

BONUS COMBO Si vous battez des ennemis successivement, vous gagnez des Points de bonus combo. Par exemple, si vous battez trois Vélociraptors à la suite, vous obtenez 100 pts + (100 + 40 pts) + (100 + 60 pts) = 400 pts. Une Marque de combo est affichée à l'écran lorsque le Bonus combo s'applique.

CONTRE-BONUS Lorsque vous contre-attaquez un ennemi au moment où il attaque, vous obtenez les Points de contre-bonus, et une Marque de contre s'affiche.

PAS DE DEGAT Si vous battez cinq ennemis ou plus sans subir de dégâts avant de quitter la zone, vous gagnez des Points de bonus de type Pas de dégât.

Lorsque vous quittez la zone, l'écran des Résultats montre le Total zone (Points d'extinction totaux acquis dans la zone) et le Total combo (nombre de Combos que vous accomplissez dans la zone). Vous pouvez également examiner vos Points d'extinction actuels dans l'inventaire.

POINTS DE SAUVEGARDE & ACHAT D'OBJETS

A un Point de sauvegarde (marqué d'un “S” sur la carte), vous pouvez sauvegarder vos données de jeu. Vous pouvez également acheter des objets avec les Points d'extinction que vous avez acquis.

Sélectionnez **BOUTIQUE** dans le menu des Points de sauvegarde pour acheter des objets, puis sélectionnez l'une des options suivantes :

ARME Acheter des armes. Les armes doivent être équipées dans l'inventaire avant que vous ne puissiez les utiliser.

RECUPERATION Acheter des objets de récupération, y compris des trousses de soins et des Hemostats. Voir en page 19.

MAGASIN Acheter des munitions et des chargeurs qui améliorent le nombre maximum de munitions utilisables dans une arme.

Remarque : à certains Points de sauvegarde, d'autres options peuvent être disponibles.

Jauge de vitalité





DEGATS/RECUPERATION

Votre personnage subit des dégâts lorsqu'il est attaqué. Examinez la jauge de vitalité à l'écran pour vérifier le niveau des dégâts subis par votre personnage. Lorsque votre personnage saigne, la jauge de vitalité devient rouge.



- Utilisez une trousse de soins (petite, moyenne ou grande) pour retrouver des points de vie en nombres variés.
- Les blessures qui saignent entraînent une perte de vitalité progressive de votre personnage. Utilisez un Hemostat ou une grande trousse de soins pour arrêter le saignement.

FIN DE PARTIE/CONTINUER

Lorsque la vitalité de votre personnage tombe à zéro, le personnage meurt et la partie s'achève. La partie prend également fin lorsque le temps imparti est écoulé dans les mini-jeux ou que votre sous-personnage décède.

Si la vitalité de votre personnage tombe à zéro, mais que vous possédez un objet de Résurrection, vous pouvez reprendre au début de la zone.

Lorsque la question vous demandant si vous voulez ressusciter apparaît, choisissez **OUI** pour utiliser l'objet et continuer. Si vous choisissez **NON**, la partie s'achève.

Vous pouvez également utiliser un objet de Résurrection pour récupérer l'intégralité de la vitalité de votre personnage (à la manière d'une trousse de soins intégrale).

SAUVEGARDER LES DONNEES DE JEU

Vous pouvez sauvegarder vos données de jeu, y compris les rangs et les paramètres des options. Lorsque vous atteignez certains points dans le jeu, le menu Point de sauvegarde apparaît. Cet écran propose les éléments suivants

- **EMPLACEMENT POINT DE SAUVEGARDE**
- **ZONE**
- **DIFFICULTE**
- **TEMPS DE JEU**
- **NOMBRE DE PARTIES TERMINEES**

Pour sauvegarder vos données de jeu :

1. Utilisez les touches flèches pour sélectionner **SAUVEGARDER** dans le menu Point de sauvegarde.
2. Choisissez un emplacement de sauvegarde pour y enregistrer les données de jeu.
3. Lorsque la question vous demandant si vous voulez sauvegarder apparaît, choisissez **OUI** pour enregistrer vos données de jeu.

CREDITS
Conception du manuel : Hanshaw Ink & Image ; Marketing : Todd Thorson, Sean Mylett, Bonnie Scott, Robert Johnson et Nate Williams ; Services créatifs : Jennifer Deauville et Marion Clifford ; Conception de la boîte : Michi Morita et Jamie Gibson ; RP: Melinda Mongelluzzo, Matt Atwood et Carrie Root ; Remerciements : Tom Shiraiwa, Bill Gardner, Robert Lindsey et le service clientèle.

GARANTIE LIMITEE DE 90 JOURS
CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. ("CAPCOM") garantit à l'acheteur d'origine que ce CD-Rom de CAPCOM est libre de défauts quant au matériel et à la main-d'œuvre pendant une période de 90 jours à partir de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant la période de garantie de 90 jours, CAPCOM remplacera le CD-Rom sans frais.

Pour bénéficier de ce service de garantie :

1. Indiquez au service clientèle de CAPCOM le problème nécessitant l'action de la garantie en appelant au (408) 774-0400. Notre service clientèle est ouvert de 8h30 à 17h00 Pacific Time, du lundi au vendredi.
2. Si le technicien de CAPCOM n'est pas en mesure de résoudre le problème par téléphone, il vous proposera de renvoyer le CD-Rom à CAPCOM par transport prépayé à vos propres risques. Nous vous recommandons d'envoyer votre CD-Rom par courrier certifié. Veuillez inclure votre preuve d'achat dans la période de garantie de 90 jours à:

CAPCOM
Consumer Service Department
475 Oakmead Parkway
Sunnyvale, CA 94085

Cette garantie ne s'applique pas si le CD-Rom a été endommagé par négligence, accident, utilisation déraisonnable, modification, ou toute autre cause non liée à un défaut matériel ou à une erreur de notre main-d'œuvre.

REPARATIONS APRES EXPIRATION DE LA GARANTIE
ISi le CD-Rom pause problème après la période de garantie de 90 jours, vous pouvez contacter le service clientèle de CAPCOM au numéro de téléphone précisé précédemment. Si le technicien de CAPCOM n'est pas en mesure de résoudre le problème par téléphone, il vous proposera de renvoyer le CD-Rom à CAPCOM par transport prépayé à vos propres risques, en y incluant un chèque ou de l'argent à hauteur de 20 dollars (monnaie américaine uniquement) à l'ordre de CAPCOM. Nous vous recommandons d'envoyer votre CD-ROM par courrier certifié. CAPCOM remplacera le CD-Rom, selon les conditions ci-dessus. Si le remplacement du CD-Rom n'est pas possible, le produit défectueux vous sera renvoyé avec un remboursement des 20 dollars.

LIMITATIONS DE GARANTIE
TOUTES LES GARANTIES APPLICABLES IMPLICITES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR COMMERCIALE ET D'ADEQUATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS A PARTIR DE LA DATE D'ACHAT ET SONT SUJETTES AUX CONDITIONS DEFINIES ICI. EN AUCUN CAS CAPCOM NE PEUT ETRE TENU POUR RESPONSABLE POUR LES DEGATS CONSEQUENTS OU INCIDENTS RESULTANT DE LA VIOLATION DE TOUTE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE

Les termes de cette garantie sont valides pour les Etats-Unis et le Canada uniquement. Certains Etats et provinces ne permettent aucune limitation sur la durée d'une garantie implicite ni aucune exclusion de dégâts conséquents ou incidents, les limitations et exclusions ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous confère des droits légaux, et vous pouvez bénéficier d'autres droits, différents selon les Etats ou les provinces.